

## PELATIHAN PENERAPAN E-MODUL BERBASIS ANYFLIP DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR

Deddy Sofyan S<sup>1</sup>, R. Teti Rostikawati<sup>2</sup>, Yanti Suryanti<sup>3</sup>

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan

e-mail:deddysofyan79753@gmail.com

### Abstrak

Pelatihan penerapan E-Modul ini bertujuan untuk memberikan solusi permasalahan yang dihadapi mitra dalam meningkatkan kompetensi literasi pada bidang teknologi terutama dalam memanfaatkan teknologi digital tepat guna berbasis aplikasi yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini berupa perangkat software dalam bentuk e-modul berbasis anyflip yang mudah digunakan oleh peserta didik. Pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan di SDN Tajur 02 Kota Bogor. Metode pelaksanaan pelatihan ini melalui diskusi dengan semua tim dosen dan mitra dan menghasilkan E-Modul yang dapat digunakan oleh peserta didik secara efektif.

**Kata kunci:** E-Modul, Anyflip, Literasi Digital

### Abstract

This E-Module application training aims to provide solutions to problems faced by partners in increasing literacy competence in the field of technology, especially in utilizing appropriate digital technology based on applications that are easy to use in learning. This application is in the form of a software device in the form of an anyflip-based e-module which is easy for students to use. This training and mentoring was carried out at SDN Tajur 02 Bogor City. The method of implementing this training is through discussions with all the team of lecturers and partners and produces E-Modul that can used by students effectively.

**Keywords:** E-Module, Anyflip, Digital Literacy

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Kurikulum 2013 menuntut penguasaan keterampilan abad 21 yaitu pembelajaran yang *literate*, berkarakter, keterampilan untuk kritis, kolaboratif, komunikatif, kreatif, serta kemampuan teknologi informatika. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah mengamanatkan kepada guru untuk mampu menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan komputer dan internet.

Kehidupan di abad 21 ini menuntut keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan. Saavendra dan Opfer dalam (Zubaidah, 2016:9) menyarankan sembilan prinsip untuk mengajarkan keterampilan abad ke-21: (1) membuat pembelajaran relevan dengan 'big picture'; (2) mengajar dengan disiplin; (3) mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih rendah dan lebih tinggi untuk mendorong pemahaman dalam konteks yang berbeda; (4) mendorong transfer pembelajaran; (5) membelajarkan bagaimana 'belajar untuk belajar' atau metakognisi; (6) memperbaiki kesalahpahaman secara langsung; (7) menggalakkan kerja sama tim; (8) memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran; dan (9) meningkatkan kreativitas peserta didik. Keterampilan penting abad ke 21 mengandung keterampilan khusus yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran, yaitu *The 4C Skills* yang berarti, berpikir kritis, pemecahan masalah.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik belajar secara efisien (Sopian & Afriansyah, 2017). Patmawati, dkk (2016) berpendapat bahwa untuk memudahkan peserta didik belajar mandiri, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternative dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mudah dioperasikan dan menggunakan perangkat yang dimiliki peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan memudahkan pendidik dalam mentransfer informasi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan haruslah fleksibel agar peserta didik dapat menggunakan media tersebut kapanpun dan dimanapun ketika membutuhkannya. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan fleksibel adalah

e-modul atau bahan ajar modul berbasis anyflip. . Mayoritas bahan ajar yang digunakan peserta didik disimpan dalam bentuk PDF (*portable document format*), dan memerlukan ruang khusus untuk menyimpannya atau dalam Bentuk buku cetak. Selain itu, bahan ajar yang biasa digunakan tidak memuat konten digital seperti video. Berbeda dengan bahan ajar biasa atau *e-book* pada umumnya, *e-modul anyflip* yang dikembangkan penulis adalah *e-modul* yang disimpan dalam bentuk html5 yang memuat konten materi ,juga video seperti video materi , kuis online, lembar kerja, yang kemudian di publish secara *online* dan dapat dibuka menggunakan sebuah *link* yang dibuat secara otomatis oleh sistem. Selain itu, *e-modul anyflip* yang dikembangkan adalah *anyflipbook online* untuk mengeksplor literasi digital dan berpikir kritis peserta didik. Penyusunan materi, contoh soal, latihan dan kuis disesuaikan dengan indikator-indikator berpikir kritis sehingga dapat mengeksplor berfikir tingkat tinggi 4 C (*Critical thinking, Creative thinking, Collaborative, dan Communication*).

Berbagai permasalahan banyak ditemukan selama pembelajaran daring di era pandemik seperti saat ini. Salah satunya adalah banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran daring, khususnya peserta didik tingkat sekolah dasar . Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru Sekolah Dasar di Kota Bogor pembelajaran daring tidak berjalan secara optimal, meskipun telah menggunakan media pembelajaran daring seperti *youtube, whatsapp, google classroom, edmododan kaizala*, namun media tersebut tidak cukup membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri. Hal ini disebabkan keterbatasan guru dalam menerangkan materi pelajaran dalam pembelajaran daring melalui whatsapp karena keterbatasan fitur whatsapp untuk menunjang pembelajaran, selain itu jika menggunakan *zoom meeting* atau *google meet* beberapa guru merasa kesulitan dalam memahami fitur yang tersedia, oleh karena itu penerimaan beberapa peserta didik masih dirasa sulit. Hal ini sejalan dengan pendapat Asmuni (2020) yang menyatakan kemampuan guru terbatas dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran daring. Sementara itu, e-modul *anyflip* yang dikembangkan didesain agar peserta didik dapat belajar mandiri, karena pada e-modul *anyflip* ini, terdapat materi, latihan soal, audio, video dan kuis dalam satu modul. Selain itu, penyajian materinya dirancang secara sederhana agar mudah dipahami, juga terdapat audio dan video penjelasan materi yang dapat membantu peserta didik agar lebih memahami materi yang diberikan guru.

Kondisi pandemi menuntut kreatifitas dan upaya ekstra dari pendidik untuk dapat menyampaikan materi agar tetap maksimal dan peserta didik mencapai kompetensi pembelajaran. Berbagai upaya untuk tetap dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran yang bermakna terus diupayakan oleh para pengajar mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Berbagai kajian dan inovasi dalam pembelajaran disaat pandemic Covid- 19 ini antara lain penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran seperti *zoommeeting, google meeting, google scholar*, hingga *e-learning* yang dimiliki oleh sekolah maupun perguruan tinggi. Pembelajaran online ini menjadi nafas baru dalam kegiatan Pendidikan di saat pandemi Covid-19 ini.

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru (Depdiknas, 2008). Modul harus menjelaskan KD yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi. Sedangkan, e-modul adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan smartphone. Penyusunan e-modul memerlukan ide, kreativitas dan inovasi guru agar siswa mampu memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan.

Salah satu inovasi dalam penyediaan materi pembelajaran adalah melalui modul elektronik. Modul elektronik merupakan penyempurnaan dari modul tradisional yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang sudah ada menjadi lebih menarik dan interaktif (Sidiq, R. 2020). E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Penyampaian materi dengan *e-modul* sangat fleksibel dimana didalamnya dapat ditambahkan fasilitas multimedia seperti gambar, animasi, audio dan video. *E-modul* ini sangat mudah digunakan kapan saja dan dimana saja baik menggunakan HP, komputer dan laptop. *E-modul* ini dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar pada kondisi pandemi Covid-19 ini. *E-modul* ini terbukti efektif dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa

mampu mencapai kompetensi yang diharapkan (Lestari, 2020). E-modul juga merupakan salah satu bahan ajar yang berfungsi membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran secara mandiri dengan media elektronik (Syahrial, Asrial, Kurniawan, & Piyana, 2019).

Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja. Karena merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi (Gunadharma, 2011). Media pembelajaran berbentuk modul virtual dasar teknik digital mendapatkan penilaian positif, dikarenakan materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu pengoperasian modul ini sangat mudah. Unsur musik dan animasi dinilai dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar para peserta didik (Sugianto 2013:115).

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan fleksibel adalah e-modul atau bahan ajar modul berbasis *anyflip*. Berbeda dengan bahan ajar biasa atau *e-book* pada umumnya, *e-modul anyflip* yang dikembangkan penulis adalah *e-modul* yang disimpan dalam bentuk html5 yang memuat konten materi, juga video seperti video materi, kuis online, lembar kerja, yang kemudian di publish secara *online* dan dapat dibuka menggunakan sebuah *link* yang dibuat secara otomatis oleh sistem. Selain itu, *e-modul anyflip* yang dikembangkan adalah *anyflipbook online* untuk mengeksplor literasi digital dan berpikir kritis peserta didik. Penyusunan materi, contoh soal, latihan dan kuis disesuaikan dengan indikator-indikator berpikir kritis sehingga dapat mengeksplor berfikir tingkat tinggi 4 C (*Critical thinking, Creative thinking, Collaborative, dan Communication*). Web *anyflip* memiliki keunggulan dapat dibagikan dengan mudah ke semua siswa melalui link, siswa bisa mengakses dimanapun, namun aplikasi ini tidak bisa memuat video atau audio untuk akun yang gratis, namun produk aplikasi ini tidak dapat diakses oleh siswa melalui *smartphone*, harus dalam format *exe*.

Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya bantuan media. Namun pada kenyataannya media yang ada kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan kebosanan peserta didik pada saat belajar. Kondisi ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi terutama dalam pengadaan bahan ajar multimedia.

Ketidaktifan peserta didik diakibatkan dari rasa jenuh belajar dengan proses pembelajaran yang monoton dan komunikasi yang hanya dilakukan hanya satu arah. Dikatakan demikian karena guru hanya menerangkan atau hanya memberikan tugas mengisi lembar kerja peserta didik (LKPD). Seperti diketahui pada buku pembelajaran kurikulum 2013 muatan materi pembelajaran cenderung sedikit, dapat mengakibatkan ketidakpahaman peserta didik atau bahkan guru itu sendiri. Guru masih bingung dengan materi ajar yang dapat dianggap kurang sehingga untuk menggunakan media yang memiliki tujuan untuk menarik minat atau motivasi peserta didik pun tidak dapat dilakukan. Ketidakpahaman guru terhadap kurikulum 2013 dan kurangnya penggunaan bahan ajar multimedia dapat berdampak pada proses pembelajaran. Apabila kondisi tersebut terjadi, akibatnya peserta didik tidak memiliki keinginan untuk belajar, maka kualitas pembelajaran pun akan menurun.

Kurangnya minat peserta didik dalam belajar tidak terlepas dari peran guru dalam menggunakan media ketika proses pembelajaran berlangsung. Minat peserta didik dalam belajar tergantung dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Cara guru dalam menggunakan media harus sesuai dengan materi pelajaran, dan sesuai dengan metode pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media yang dibuat belum tentu cocok atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan bahan ajar multimedia yang ada.

Berdasarkan analisis situasi yaitu melaksanakan kunjungan ke lokasi tempat pengabdian kepada masyarakat, tim mengobservasi ke SDN Tajur 2 Kota Bogor, dapat diidentifikasi permasalahan mitra antara lain:

1. Permasalahan utama sekolah yang ada di SDN Tajur 2 Kota Bogor diantaranya:
  - a. Keterbatasan fasilitas maupun sarana dan prasarana proses belajar.
  - b. Keterbatasan sekolah dalam pengadaan bahan ajar multimedia yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang inovatif
  - c. Keterbatasan guru yang belum memiliki kompetensi dalam menggunakan bahan ajar multimedia yang efektif.
2. Permasalahan yang dihadapi oleh guru di Sekolah Dasar adalah:

- a. Proses pembelajaran harus menerapkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik, hal ini menuntut guru untuk menguasai IT dalam mendesain perangkat pembelajaran.
- b. Kemampuan dan penguasaan alternatif model-model pembelajaran inovatif yang harus diterapkan pada kurikulum 2013
- c. Kemampuan penguasaan guru Sekolah Dasar dalam mempersiapkan dan penggunaan bahan ajar multimedia yang berbasis IT.

Permasalahan mitra paling utama harus segera dibenahi, berdasarkan hasil diskusi dengan kepala sekolah dan diskusi dengan beberapa guru didapat hal-hal yang sangat penting, antara lain:

1. Salah satu upaya dalam penyelesaian keterbatasan sarana dan prasarana yaitu dengan mengajukan proposal ke walikota Bogor untuk membantu pengadaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh masing-masing sekolah.
2. Salah satu upaya tentang kurangnya kompetensi guru di bawah naungan kepengurusan KKG Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor dalam penerapan pembelajaran yang berbasis Kurikulum 2013 dengan penggunaan bahan ajar multimedia serta alternatif model-model pembelajaran yang inovatif baik oleh pemerintahan terkait maupun oleh tim Pengabdian FKIP Universitas Pakuan.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka disepakati oleh tim pengusul dan mitra bahwa masalah utama yang menjadi prioritas yang perlu dilakukan berdasarkan pengkajian permasalahan, sampai saat ini yang belum teratasi permasalahannya. Ternyata dari berbagai masalah yang terungkap belum adanya Pendampingan dan pelatihan pembuatan bahan ajar multimedia dalam rangka meningkatkan daya saing guru mempersiapkan era *Society 5.0* sehingga diperlukan pendampingan dan pelatihan dalam penguatan kompetensi guru pada guru SD dalam pembuatan bahan ajar tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup berbasis aplikasi *Anyflip* Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 untuk siswa SDN Tajur 2 Kota Bogor.

#### METODE

Objek pelatihan ini adalah guru SDN Tajur 2 Kota Bogor. Objek penelitian berdasarkan jenis kelamin (Gambar 1) terdapat 17 guru perempuan, dan 3 guru laki-laki.



**Gambar 1. Deskripsi objek pelatihan berdasarkan jenis kelamin**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu: a) tahap perencanaan; pada tahap ini Tim PKM mengumpulkan ide tentang kegiatan pengabdian yang dapat dilaksanakan dan memutuskan untuk melakukan kegiatan pelatihan pembuatan e-modul dalam rangka literasi digital pada guru-guru SDN Tajur 02, b) tahap pelaksanaan; pada tahap ini melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembuatan e-modul berbasis *anyflip* dalam rangka literasi digital di SDN Tajur 02, c) tahap evaluasi; pada tahap ini tim PKM mengumpulkan data-data hasil pengabdian, pengolahan data serta refleksi yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian untuk dilakukan tindak lanjut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan di SDN Tajur 02 Kota Bogor, pada tanggal 2 September 2022. Tim PKM hadir untuk memberikan pelatihan kepada para guru SDN Tajur 02 Bogor. Jumlah peserta yang hadir 20 orang guru. Kegiatan dimulai dengan pembukaan dilanjutkan penerimaan tim PKM oleh Kepala sekolah. Selanjutnya ketua PKM memberikan sambutan dan menyampaikan maksud dan tujuan mengunjungi sekolah SDN Tajur. Pelatihan dilaksanakan secara luring, dimulai dengan penyampaian teori tentang aplikasi dan langkah-langkah membuat e-modul anyflip. Antusiasme dari para guru pada saat pelatihan cukup baik. Para guru memperhatikan dengan cermat penjelasan materi yang telah disampaikan oleh narasumber. Para guru bebas memilih tema, subtema maupun pembelajaran yang akan dibuat bahan ajarnya. Diawali dengan membuat rancangan draft abahan ajar, dengan mengikuti Langkah-langkah sesuai dengan aplikasi anyflip.

Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Ketik anyflip.com pada homepage
- b. Untuk mendaftar klik Sign up pada bagian kanan atas tampilan pertama dari anyflip tersebut yaitu dengan menggunakan akun google.
- c. Kemudian pilih akun yang akan didaftarkan.

Setelah akun sudah terdaftar maka akan muncul tampilan seperti ini yaitu tampilan anyflip.

Untuk membuat e-book harus mempunyai file pdf, kalau belum punya file pdf, harus dibuat dulu file pdfnya yaitu dengan klik Add New Book lalu klik dan buat keterangan pada bagian judul dan deskripsi, serta pilih kategorinya.

- d. Selanjutnya kita upload pdf yaitu dengan cara klik pada bagian UPLOAD YOUR PDF dan pilih file pdf yang akan di upload.



Gambar 2. Peserta pelatihan pengabdian di SDN Tajur 2 Bogor

Dari pelatihan dan pendampingan ini mengacu pada IKU diantaranya 1) Pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk memberikan solusi mengenai permasalahan yang dihadapi mitra pada bidang pendidikan dan teknologi pada aspek pembelajaran. 2) Tim pendampingan berupaya dalam memanfaatkan teknologi tepat guna berbasis aplikasi yang mudah digunakan oleh mitra. 3) Teknologi tersebut berkaitan dengan pengembangan ilmu dan pengalaman dalam pembuatan bahan ajar yang diperlukan oleh peserta didik.

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan penerapan E-Modul berbasis anyflip yang dilaksanakan di SDN Tajur 2 sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi digital pada guru-guru kota Bogor yang menghasilkan luaran berupa E-Modul yang dapat digunakan oleh peserta didik dengan mudah.

## SARAN

Pelatihan dan pendampingan ini perlu ditingkatkan lagi khususnya kepada guru-guru Sekolah Dasar agar lebih menguasai lagi teknologi digital di era pembelajaran abad ke 21 ini.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada instansi yang telah memberi dukungan *financial* terhadap pengabdian ini terutama kepada pihak Universitas Pakuan, para dosen yang tergabung dalam tim pengabdian dan juga pihak Sekolah yang sudah bersedia menjadi mitra pada kegiatan PKM ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amir, Zubaidah dan Risnawati. (2016). Psikologi Pembelajaran Matematika. Aswaja Pressindo: Yogyakarta.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Pedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4).
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fatmawati, A. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Edusains*, Vol. 4 No. 2, 2338-4387.
- Gunadharma, Ananda.2011. Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design. *Jurnal Skripsi*.Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Lestari, Novia. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Klaten: Lakeisha.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–34.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Sopian, Y. A., & Afriansyah, E. A. (2017). Kemampuan Proses Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Resource Based Learning (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Smk Krija Bhakti Utama Limbangan). *Jurnal Elemen*, 3(1), 97-107
- Sugiyanto, Doni, dkk. Modul Virtual: Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital. *INVOTEC, Volume IX, No.2, Agustus 2013: 101-116*